

MATCH DAY

Der Programmcode, graphische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von O.C.L. nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Das Programm läuft auf SCHNEIDER Amstrad ab.

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Kassettenrekorder ein und überzeugen Sie sich, ob sie ganz zurückgespielt ist. Kontrollieren Sie, ob das Verbindungskabel zwischen dem EAR-Anschluß am Rekorder und dem EAR-Anschluß am Amstrad angeschlossen und der MICC-Anschluß unterbrochen ist. Das Spiel wird wie von einer Kamera betrachtet. Die Kamera übersieht das Spielfeld automatisch. Jedes Team trägt deren eigenen Farben (im normalen Spiel sind dies rote Leibchen und blaue Hosen für Team 1, blaue Leibchen und blaue Hosen für Team 2) und besteht aus einem Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer. Während des Spiels geht jeder Spieler in die den Fußballregeln entsprechende Stellung (d.h. dies hängt davon ab, welche Seite am Spiel ist, wo der Ball ist und in welcher Position der Spieler ist usw.).

Sie können den Spieler, der im Besitz des Balls ist, oder jenen, der sich an der besten Stelle befindet, um den Ball zu bekommen, kontrollieren. Dieser Spieler wird am Schirm durch seine Schuhe hervorgehoben, deren Farbe sich auf Orange ändert.

Mit diesem Spieler können Sie den Ball dribbeln, Angriffe durchführen, den Ball zupassen, mit dem Kopf stossen, decken, Cornerstösse, Outeinwürfe und praktisch alle möglichen Fußballtricks ausführen.

LADEN

SCHNEIDER CPC 464

Die zurückgespulte Kassette in das Kassettendeck stecken. RUN" eingeben und dann die ENTER-Taste drücken. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Ist eine Diskette angeschlossen. ITAPE eingeben, dann die ENTER-Taste drücken. RUN" eingeben und ENTER-taste drücken. Sollten Schwierigkeiten auftreten, die Anweisungen in Kapitel zwei befolgen.

SCHNEIDER CPC 664 & CPC 6128

Geeigneten Kassettenspieler anschliessen und darauf achten, dass die richtigen Kabel gemäss den Anweisungen angeschlossen wurden. Das zurückgespulte Band in den Kassettenspieler stecken und ITAPE tippen, dann die ENTER-taste drücken. RUN" eingeben und ENTER-taste drücken. Anweisungen gemäss dem Bildschirm folgen.

TRICKS AND ÜBUNG

Dribbeln

Während der Spieler im Besitz des Balls ist, ist das Dribbeln automatisch. Der Ball ist immer ein kurzes Stück vor Ihrem Spieler, unabhängig von der Richtung (acht mögliche Richtungen), in der Sie ihn bewegen.

Es ist wichtig darauf zu achten, daß der Spieler mit dem Ball nicht so schnell laufen kann als ohne Ball. Es ist daher wichtig zu erlernen, wie man den Ball schnell hin- und herpassen kann.

Passen

Um den Ball zu passen, müssen Sie die Kickkontrolltaste verwenden. Der Ball wird sich in die Richtung bewegen, der Sie zugewandt sind. Es gibt zwei verschiedene Passarten: Entlang des Spielbodens und durch die Luft. Um den Spielboden entlang zu passen, müssen Sie stillstehen, wenn Sie den Ball kicken. Wenn Sie den Spieler bewegen, wird der Ball in die Luft fliegen und den Spielboden entlang auf- und ab-prallen. Dieser Pass ist der längste von den beiden Passarten.

Stoppen

Um erfolgreich in den Besitz des Balls zu kommen, müssen Sie seine Richtung abschätzen und Ihren Eingriff richtig planen, so daß der Ball zu Ihren Füßen landet. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie einen Ball stoppen wollen. Es ist auch wichtig den Schatten, der direkt unter dem Ball ist, immer im Auge zu haben. Achten Sie darauf, daß der Schatten größer wird, wenn der Ball steigt, und kleiner wird, wenn der Ball fällt. Wenn Sie einen Ball zu früh stoppen, wird er entweder von Ihren Beinen, Ihrem Körper oder Ihrem Kopf abprallen. Die Richtung, wohin der Ball danach springt, ist abhängig von der relativen Geschwindigkeit und der Richtung, aus der der Ball kommt und der Stellung des betreffenden Spielers.

Torhüter

Der Torhüter läßt sich im entsprechenden Augenblick automatisch steuern — dies läßt sich an den Schuhen erkennen, die die Farbe wechseln. Sie haben dann die Wahl, einen Sprung nach links oder nach rechts zu machen, indem Sie die entsprechende Richtungssteuerung gemeinsam mit 'Kick-fire' verwenden.

Eingestellte Spielfunktionen

Diese umfassen Cornerstöße, Zuspielen zur Mitte und Torschüsse. Es ist möglich, diese Einstellungen durch richtige Verwendung der Steuerungen sehr genau zu kontrollieren. Zusätzlich zur Fähigkeit, den Ball zu kicken und zu werfen, stehen Ihnen auch noch drei Kraftstufen zur Auswahl: schwach, normal, hart.

Um die Schußstärke von schwach auf hart zu ändern, müssen Sie folgende Regel befolgen: Drücken der Tasten/des Joysticks, um den Spieler vorwärts zu bewegen, ergibt einen harten Schuß/langen Wurf usw.

Drücken der Tasten/des Joysticks, um den Spieler rückwärts zu bewegen, ergibt einen schwachen Schuß/kurzen Wurf usw.

Die Richtung des Schusses/Wurfes kann geändert werden, indem die Steuerungen, die gewöhnlich den Spieler in diese Richtung bewegen, beim Drücken des Schuß-/Feuerknopfes verwendet werden. Um die Steuerbarkeit des Balls richtig zu verstehen, ist sehr viel Übung erforderlich.

Einwurf

Wenn der Ball aus dem Spielfeld geht und die Seitenlinie überquert, wird ein Mitglied des entsprechenden Teams automatisch den Einwurf ausführen. Wenn der Wurf Ihrem Team zuerkannt wurde, werden Sie den Spieler, der den Einwurf machen wird, steuern können, indem Sie den Schußknopf drücken. Sie können den Ball auf neun mögliche Positionen zuwerfen.

Cornerstöße

Cornerstöße funktionieren ähnlich wie Einwürfe. Der Ball kann in neun mögliche Richtungen gehen. Achten Sie darauf, daß bei den drei 'weichen' Schüssen der Ball am Spielboden entlang rollt.

Torschuß

Torschüsse funktionieren ähnlich wie Cornerstöße, wobei die drei 'weichen' Schüsse den Ball am Spielboden entlangtreiben.

Anstoß

Wie nach den Regeln des Fußballverbänden, muß der Ball von der

Mitte vorwärts die Linie überqueren. Ein 'weicher' Mittelloß nach links bzw. rechts, wird deshalb den Ball etwas über die Mittellinie nach vorne bewegen.

OPTIONEN

Nachdem das Programm erfolgreich geladen wurde, werden Sie das Hauptmenü (MAIN MENU) zu sehen bekommen, das wie folgt aussieht:

PLAY 1 PLAYER GAME

PLAY 2 PLAYER GAME

PLAY MATCH DAY SPECIAL

CHANGE MATCH DETAILS

CHANGE TEAM NAMES

Beachten Sie, daß die erste Zeile weiß hervorgehoben ist und eine SPACE-Taste daneben hat. Wenn Sie die Schirmanleitung "Press ENTER to select" befolgen und jetzt ENTER drücken, werden Sie das Spiel normal mit einem Spieler gegen den Computer beginnen.

Match Day bietet drei Spieloptionen:

PLAY 1 PLAYER GAME (1-Spieler-Spiel)

PLAY 2 PLAYER GAME (2-Spieler-Spiel)

PLAY MATCH DAY SPECIAL (Match Day Spezial)

Bei Match Day Special können Sie gegen Ihre Freunde und mit oder ohne Computer in einen 3-stufigen Cupwettbewerb spielen.

Bevor Sie ein Match beginnen, werden Sie wahrscheinlich die einzelnen Spieloptionen einstellen müssen. Unter anderen ermöglichen Ihnen diese Optionen die Länge jedes Spiels, die Teamfarben und die Steuertasten zu ändern und das Spiel so einzustellen, daß Sie und Ihre Freunde im Cupwettbewerb gegeneinander spielen können. Diese Optionen können durch das folgende Menü geändert werden:

CHANGE MATCH DETAILS

(Ändern der Spieleinheiten)

CHANGE TEAM NAMES

(Ändern der Teamnamen)

CHANGE TEAM COLOURS

(Ändern der Teamfarben)

CHANGE GAME CONTROLS

(Ändern der Spielsteuerungen)

Bei jedem Menü können die Optionen mittels folgender Tasten geändert werden:

<u>SP</u>	SPACE (LEERTASTE)	nach 'unten' bewegen.
<u>ENT</u>	ENTER (EINGABE)	s. Schirmanleitungen
<u>ESC</u>	ESCAPE (UMSCHALTEN)	hinsichtlich Verwendung
		Verlassen des Menüs.

Diese drei Tasten werden durchgehend verwendet und mit ein wenig Übung ist es möglich die Tasten schnell und einfach zu ändern.

Change Match Details

(Ändern der Spieleinheiten)

Um diese Option zu eröffnen, müssen Sie die Leertaste so oft drücken, bis diese Option hervorgehoben wird. Beachten Sie, daß die SP-Marke am Schirm die entsprechende Auswahlstellung anzeigt. Wenn Sie 'Change Match Details' hervorgehoben haben, müssen Sie ENTER drücken, um dieses Menü zu eröffnen. Sie werden drei Optionen zu sehen bekommen:

Length of each half

(Länge jeder Spielhälfte)

Difficulty Level

(Schwierigkeitsgrad)

Number of Players

(Spieleranzahl) (nur beim Cup)

Computer Opponent

(Computergegner) (nur beim Cup)

Length of each Half

(Länge jeder Spielhälfte)

Bei einem normalen Fußballmatch dauert ein Spiel 45 Minuten pro Hälfte. Bei MATCH DAY können Sie die eigentliche Zeit für jede Hälfte zwischen 5, 15 oder 45 Minuten einstellen, Beachten Sie, daß während des Spiels die Schirmuhr immer von 0-45 und 45-90 Minuten gehen wird. Wenn es in einem Matchspiel nach 90 Minuten zu einem Unentschieden kommt, werden zwei 15 Minuten lange Nachspielperioden gegeben. Die eigentliche Länge jeder Nachspielperiode ist proportional zur gewählten Dauer jeder Spielhälfte.

Schwierigkeitsgrad

Wenn Sie in einem 1-Spieler-Spiel gegen den Computer spielen, können Sie für Ihren Gegner eine von drei Leistungsstufen wählen:

Amateur

Professional

International

Im Cupbewerb beginnt der Computer die Viertelfinalspiele mit diesen eingestellten Stufen. Die Computerleistungsstufe steigt im Halbfinale um eine Stufe und im Finale nochmals um eine Stufe. Dies bedeutet, daß ein Cupfinale gegen den Computer immer auf internationalem Niveau gespielt wird.

Number of Players

(Spieleranzahl) (nur beim Cup)

Im Cupbewerb können bis zu acht Personen teilnehmen. Eine willkürliche Auswahl entscheidet die Viertelfinalstufe und Spiele werden gespielt und wiederholt, falls notwendig, um die vier Semifinalmannschaften zu finden. Diese werden dann willkürlich ausgelost und die zwei Spiele werden ausgetragen, um die Finalmannschaften zu ermitteln.

Computer opponent

(Computergegner) (nur beim Cup)

Falls im Cup weniger als acht Spieler teilnehmen, haben Sie die Auswahl den Computer für die restliche Anzahl einzusetzen. Wenn 'Computer Opponent' auf 'YES' gestellt wird, wird die Cupauslosung, wenn möglich, einen Spieler mit einem computergesteuerten Gegner paaren. Wenn die Auswahl auf 'NO' gestellt wird, werden Spieler mit Spieler gepaart und restliche Spieler erhalten ein 'bye' für die nächste Runde. Verwenden Sie SP, um die Spieleinheiten, die Sie verändern wollen, hervorzuheben. Danach verwenden Sie ENTER um die Optionen den Anforderungen entsprechend durchzugehen. Nachdem Sie d. Spieleinheiten eingestellt haben, müssen Sie ESC drücken, um zum Hauptmenu zurück zu gelangen.

Change Team Names

(Ändern der Teamnamen)

Sie können für die acht Spieler jeden beliebigen Namen eintippen, indem Sie das 'Change Name Menu' verwenden. Sie müssen dazu in das Hauptmenü gehen und mit SP die 'Change Team Names' — Option hervorheben. Drücken Sie danach ENTER. Verwenden Sie dann SP, um den Teamnamen hervorzuheben, den Sie ändern wollen. Verwenden Sie DELETE, um den gegebenen Namen zu löschen und tippen Sie den Namen Ihrer Auswahl ein. Drücken Sie abschließend ENTER und ESC, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

ANM 1: Wenn ein Einzelspiel gespielt wird, stehen die Teamnamen in der 'Change Team Names' — Menüliste ganz oben.

Change Team Colours

(Ändern der Teamfarben)

Dieses Menü und das nächste ('Change Game Controls') ist am Beginn jedes Spiels erhältlich. Um es zu überprüfen, können Sie ein Einzelspieler-Spiel beginnen, indem Sie die obere Auswahl- 'PLAY 1 PLAYER GAME' - vom Hauptmenü wählen.

Die Anzeige wird jetzt das sekundäre Menü zeigen:

PLAY ?? HALF

CHANGE TEAM COLOURS

CHANGE GAME CONTROLS

SWAP CONTROLS

Um die Teamfarben zu ändern, müssen Sie zuerst diese Option hervorheben (durch Drücken von SP — SPACE) und dann ENTER drücken. Sie können SP verwenden, um die Farben der beiden angezeigten Spieler zu ändern.

Wenn Sie die Farben gewechselt haben, müssen Sie ENT drücken, um wieder zum sekundären Menü zurückzukehren. Sie werden feststellen daß SP-Marke jetzt bei der Kick-off-Option (Anstoß) ist. Wenn Sie die Spielsteuerungen ändern wollen, müssen Sie SP so lange drücken, bis die Auswahl hervorgehoben wird. Drücken Sie jetzt ENTER.

Change Game Controls

(Ändern der Spielsteuerungen)

Um Ihren Teamspieler zu steuern, können Sie jede Taste der Tastatur oder jeden Joystick oder eine Kombination der beiden verwenden.

ANM. Wenn Sie den Amstrad-Joystick verwenden, dann kann das Spiel mit zwei Joysticks gespielt werden.

Es gibt fünf Spielerkontrollen: UP, DOWN, LEFT, RIGHT and KICK (auch für DIVE (Sprung) des Torhüters und für THROW-INS (Einwürfe)).

Es gibt auch zwei PAUSE GAME Tasten (Pausetasten) — [CTRL + ENT] (Beachten Sie, daß dies das Enter bei der Funktionstastengruppe ist).

Das gleichzeitige Drücken dieser Tasten ergibt eine Spielpause. Sie können dann entweder CTRL noch einmal drücken, um das Spiel zu beenden oder irgendeine andere Taste, um das Spiel wieder zu beginnen. Wenn das Spiel ein Cupspiel ist, treffen folgende Regeln zu:

1. Wenn das Spiel gegen den Computer geführt wird, wird der Computer in die nächste Runde weitergehen (es wird angenommen, daß die Person aus dem Wettbewerb ausscheiden will, wenn wie das Spiel beendet).

ANM: Sie müssen jene Tasten wählen, die mit den PAUSE-Tasten nicht in Konflikt geraten.

Um eine bestimmte Steuerung zu ändern, müssen Sie die entsprechende Taste (oder Richtung am Joystick) nach den Bildschirmhinweisen drücken.

Die letzte Option auf dem sekundären Menü ermöglicht Ihnen, die Steuerungen für jeden Spieler zu vertauschen. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn ein 2-Spieler-Spiel gespielt wird und nur ein Joystick zur Verfügung steht.

Wie bereits erwähnt, wird dieses Menü am Ende jeder Spielperiode angezeigt. Um das Spiel zu beginnen, müssen Sie ENT drücken, wenn die 'Start Game' Option hervorgehoben wird.

Normaltasten

Falls die unteren Tasten nicht neu definiert wurden, werden Sie folgende Spielsteuerungen durchführen.

Spieler 1

Links **F** **O**

Rechts **F** **ENTER**

Aufwärts **TAB**

Abwärts **SHIFT**

Stoßen **SPACE**

Spieler 2

Vier **Cursor-Tasten**

Copy-Tasten